

Cette qualification permet d'arbitrer des parties opposant des joueurs de 2nde série dans toutes les compétitions individuelles et par équipes, à l'exclusion des Championnats de France interclubs seniors de Première Division.
(Le maintien à cette qualification nécessite une activité minimale de 20 parties par année sportive).

Préparation de la partie	Mentale : <ul style="list-style-type: none"> - préciser au juge-arbitre les joueurs que l'on ne peut pas arbitrer (pour raison personnelle ou problème sur une partie précédente, etc.). - se renseigner sur le profil de chaque joueur : s'attendre à une partie plus ou moins difficile. - anticiper sur d'éventuelles questions des joueurs (conditions climatiques, obscurité, etc.). 	Image	- Avoir une bonne tenue générale (vêtements et allure).
	Physique : <ul style="list-style-type: none"> - être en bonne forme physique. - gérer son alimentation : manger léger avant d'aller sur le terrain. 		- Paraître en permanence concentré et attentif à la partie que l'on arbitre.
	Matérielle : <ul style="list-style-type: none"> - posséder tout le matériel nécessaire : crayon à papier, mètre, chronomètre, pièce de monnaie, balles usagées et neuves, mouchoirs, etc. 		
Préparation du terrain	<ul style="list-style-type: none"> - S'assurer qu'aucun objet sur et hors du court n'est dangereux pour les joueurs (chaises, balais, traîne, etc.). - Placer la chaise d'arbitre et celles des joueurs en fonction du soleil (du même côté). - Placer les piquets de simple en quinconce, tricotés dans les mailles du filet en cas de vent, vérifier la tension du filet, puis mesurer le filet au centre. - Vérifier s'il y a de la sciure, de l'eau, des serviettes sur le court (si c'est fourni pour la compétition). 	Annonces (Page 53 de « L'Arbitrage en 255 questions »)	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les annonces de l'échauffement. - Savoir présenter la partie. - Maîtriser toutes les annonces durant la partie (score, début et fin de manche, Code de conduite, point décisif et super jeu décisif à 10 points). - Annoncer toujours le score avant de noter le point sur la feuille d'arbitrage.
Réunion d'avant-match	<ul style="list-style-type: none"> - Attendre les joueurs au milieu du court près du filet avec les balles et la pièce de monnaie. - Vérifier la tenue vestimentaire des joueurs (le devant quand le joueur vient vers l'arbitre et l'arrière quand il part pour s'échauffer), la position de l'anti-vibrateur sur la raquette. - Donner toutes les informations sur les conditions de jeu (nombre de manches, jeux décisifs, nombre de balles, changements ; sur terre battue, préciser la procédure d'inspection de trace, etc.). - Demander aux joueurs s'ils ont des questions. - Il n'y a pas de règle pour désigner le joueur qui choisit « pile ou face » ; on peut balayer la pièce de gauche à droite et attendre qu'un joueur prenne l'initiative. 	Voix	<ul style="list-style-type: none"> - Annoncer fort « faute », « filet », « faute de pied », « touché », « doublé », « gêne », etc. - Annoncer fort et de façon audible le score pour les joueurs, capitaines et spectateurs.
Échauffement	<ul style="list-style-type: none"> - Profiter de l'échauffement pour se familiariser avec les spécificités de chaque joueur (rythme au service, éventuelles fautes de pied, etc.). - Contrôler le temps d'échauffement. - Annoncer « 2 minutes » lorsque les joueurs commencent à servir. 	Techniques de base	<ul style="list-style-type: none"> - Contrôle du relanceur sur 1^{er} et 2nd service. - Contrôle du perdant du point avant de noter le score sur la feuille d'arbitrage. - Contrôle des joueurs (surtout le perdant du jeu) lorsqu'ils viennent s'asseoir au changement de côté.
Feuille d'arbitrage	<ul style="list-style-type: none"> - Remplir la feuille d'arbitrage avec les « A » (Ace), « D » (Double faute), « • » (1^{er} service faute), et « C » (Code de conduite). - Compléter la colonne du jeu décisif avec tous ces symboles. 	Contrôle de la partie	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser la gestion d'une partie considérée comme importante (finale, partie décisive) ou dans laquelle il y a des joueurs considérés comme « difficiles ».
Position sur la chaise	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir le chronomètre et la plaquette d'arbitrage dans la même main, le crayon dans l'autre. - Avoir une position avancée pour montrer qu'on est concentré ; se reposer pendant les changements de côté. 	Communication	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser l'avertissement verbal si nécessaire. - N'utiliser les signes de confirmation qu'à la demande d'un joueur (ils ne doivent pas être fréquents). Les signes sur terre battue sont exceptionnels.
		Connaissance des règles	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître toutes les règles et pouvoir répondre à une interrogation d'un joueur sur le règlement. - Maîtriser la différence entre une question de fait et un point de règlement.
		Code de conduite	<ul style="list-style-type: none"> - Appliquer le Code de conduite à bon escient suivant la situation. - Noter précisément le « C » sur la feuille d'arbitrage.
		Inspection de trace	<ul style="list-style-type: none"> - Descendre de la chaise en gardant la trace des yeux. - Penser à la situation : est-ce la fin d'un point ? est-ce un point gagnant ? le joueur s'est-il arrêté ? - Se remémorer la trajectoire de la balle pour localiser plus facilement la trace. - D'abord pointer la trace, la lire et montrer très clairement sa décision aux joueurs (surtout à celui qui va être lésé par la décision). - Remonter sur la chaise puis annoncer le score ou : « rejouez le point ». - Ne pas discuter trop longtemps avec un joueur à côté de la trace ou au pied de la chaise.
		Après la partie	<ul style="list-style-type: none"> - Donner le résultat au juge-arbitre et lui relater les éventuels incidents rencontrés au cours de la partie.